

FILM PENDEK BERTEMA NASIONALISME MENGGUNAKAN *POTRAIT* *SCREEN ANGLE* DAN TEKNIK *SPECIAL EFFECT*

**Toddy Wahyu Koeshardanto, ST
Masnuna, ST**

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jatim
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp. (031) 8782087, Fax (031) 8782087

Abstrak

Perancangan berjudul Membuat film pendek dengan tema nasionalisme menggunakan potrait screen angle dan penambahan teknik special effect ini adalah perancangan film pendek yang bertujuan untuk membangun kepedulian dan rasa nasionalisme masyarakat Indonesia serta memperbaiki moral generasi-generasi penerus bangsa.

Indonesia adalah Negara yang kaya akan kebudayaan, tetapi masih haus akan sikap nasionalisme terlebih oleh generasi-generasi penerus bangsa. Terpuruknya moral generasi-generasi penerus bangsa tidak lepas dari buruknya kualitas tontonan yang di suguhkan kepada masyarakat Indonesia. Industri-industri film belekangan ini banyak memproduksi film-film yang merusak moral dan melunturkan sikap nasionalisme generasi penerus bangsa. Sehingga banyak kasus-kasus yang melibatkan remaja-remaja yang telah rusak moralnya.

Komunikasi Audio Visual adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya. Media yang menunjangnya itu adalah media elektronik. Bentuk aplikasi dari komunikasi visual itu bisa berbentuk film yang bersifat entertain maupun informatif dan iklan seperti yang kita sering lihat di televisi.

Sehingga, dari sinilah dapat kita simpulkan bahwa anak-anak remaja akan lebih mudah menyerap materi yang diberikan melalui media yang mereka sukai, yaitu media audio visual atau film.

Kata kunci : Film, Nasionalisme, Special Effect

PENDAHULUAN

Perancangan berjudul *Membuat film pendek dengan tema nasionalisme menggunakan potrait screen angle dan penambahan teknik special effect* ini adalah perancangan film pendek yang bertujuan untuk membangun kepedulian dan rasa nasionalisme masyarakat Indonesia serta memperbaiki moral generasi-generasi penerus bangsa berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kebiasaan, dan norma-norma

yang berlaku di masyarakat yang di perkuat dengan *special effect audio visual*.

Film adalah medium komunikasi massa yang cukup ampuh. Bukan saja untuk hiburan, tapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah-ceramah penerangan atau pendidikan kini banyak menggunakan media film sebagai media pembantu untuk memberikan penjelasan maupun berpresentasi. Bahkan film banyak yang berfungsi sebagai media penerangan dan pendidikan secara penuh. Artinya

bukan saja sebagai media penbantu dan juga tidak perlu di bantu dengan penjelasan. Melainkan media penerangan dan pendidikan yang komplit.¹ Oleh karena itu sebagai *audience* atau penonton film dituntut untuk menggunakan daya tangkap untuk menerina pesan atau makna yang tersirat dalam film yang di tonton tersebut.

Teknik Special Effect Pada Sebuah Film

Special Effects atau Efek Spesial di dalam bahasa Indonesia, sering disingkat SFX atau SPFX banyak digunakan di dalam dunia film, pertelevisian dan hiburan. Dengan definisi ini, efek spesial tidak cuma terdapat dalam film, seperti yang diketahui masyarakat awam. Efek spesial tidak hanya berwujud gambar, tetapi memiliki pengertian luas. Jadi kalau kita sering melihat pertunjukan musik dengan segala macam sinar laser, kembang api, hal tersebut dapat pula dikategorikan sebagai efek spesial.

Apapun bentuknya, efek spesial digunakan untuk meningkatkan dampak suatu obyek terhadap indera manusia. Obyek tersebut bisa berupa tontonan, gambar, atau pertunjukan. Dengan demikian, diharapkan efek spesial bisa meningkatkan ketertarikan seseorang terhadap obyek tersebut.

Efek spesial merupakan kombinasi dari seni dan teknologi. Dari sisi teknologi, tidak cuma penguasaan teknologi yang digunakan, namun juga pengetahuan bagaimana indera manusia menangkap gambaran yang akan diterima oleh otak. Sedangkan sisi seni, berperan tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk mencapai hal tersebut. Yang akan dilakukan para ahli efek spesial adalah bagaimana menipu indera manusia, terutama audio-visual, bahwa seakan-akan hal tersebut terjadi.

Misalnya kita ingin membuat efek hujan. Pertama-tama, kita harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana karakteristik hujan yang benar menurut mata manusia.

Setelah itu dengan teknologi apapun yang dimiliki, kita berusaha meniru karakteristik hujan tersebut. Yang terpenting bukan seberapa riil wujud hujan tersebut terjadi, tetapi sejauh mana karakteristik hujan dipenuhi. Teknologi yang digunakan bisa bermacam-macam. Beberapa orang akan membuat hujan dengan air yang disemprotkan ke atas. Para animator di Disney, awalnya membuat efek hujan dengan menggunakan lembaran tipis yang berlubang sangat banyak, kemudian digerakkan secara cepat di depan kamera. Atau, kita juga bisa membuat efek hujan dengan menggunakan komputer. Yang terpenting adalah bukan seberapa canggih efek hujan tersebut dibuat, tetapi seberapa besar karakteristik hujan tersebut tercapai.

Film Terhadap Generasi Muda

Indonesia adalah Negara yang kaya akan kebudayaan, tetapi masih haus akan sikap nasionalisme terlebih oleh generasi-generasi penerus bangsa.² Terpuruknya moral generasi-generasi penerus bangsa tidak lepas dari buruknya kualitas tontonan yang di suguhkan kepada masyarakat Indonesia. Industri-industri film belakangan ini banyak memproduksi film-film yang merusak moral dan melunturkan sikap nasionalisme generasi penerus bangsa. Sehingga banyak kasus-kasus yang melibatkan remaja-remaja yang telah rusak moralnya.

Perkembangan industri film Indonesia belakangan ini sangat pesat. Tahun 2010 produksinya meningkat hingga 67%, dan tahun 2011 produksinya meningkat hingga 58% (*Wikipedia, perkembangan film Indonesia*). Film horror komedi dan seks mendominasi produksi dalam 2 tahun terakhir ini. Seperti kuntilanak kesurupan, hantu rumah bordil, tali pocong perawan, dan masih banyak judul-judul film horror yang lebih fulgar lagi. Malah ada beberapa film yang sengaja mendatangkan artis seks dari luar negeri untuk mendongkrak rating film tersebut. tidak di

¹ Effendy, pakar peneliti metode pendidikan. 2007

² Suryodiningrat, sosial dalam budaya. 1987, 38

pungkiri remaja-remaja di Indonesia lebih berminat menonton film-film dengan bumbu sensualitas di dalamnya. Memang masih ada beberapa film berkualitas seperti *Laskar Pelangi*, *Merah Putih I & II*, *Darah Garuda*, dan sebagainya. Tetapi sedikit sekali prosentasenya jika dibandingkan dengan produksi film horror seks dan komedi.

Perkembangan *film independen* di Indonesia, disebut sebagai film pendek. Film pendek merupakan film yang durasinya pendek, tetapi dengan kependekan waktu tersebut para pembuat film mestinya bisa lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan. Dengan demikian, setiap '*shot*' akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Ketika pembuat film tergerak ingin mengungkapkan cerita saja, film pendek seperti ini akan menjadi film panjang yang dipendekkan karena hanya terikat oleh waktu yang pendek. Menurut sejarah pergerakan film pendek Di Indonesia diisi dengan penggalan-penggalan peristiwa. Berbagai peristiwa itu menandai suatu usaha yang sekaligus memberi perlawanan terhadap situasi perkembangan film Indonesia.

Penggunaan *special effect* pada film yang di produksi selalu menjadi daya tarik tersendiri pada film tersebut. Seperti penambahan *effect exposure*, *disposure*, sampai memunculkan karakter dalam film tersebut. contohnya seperti film *shaolin soccer*, *kungfu hustle*, *ninja assasin*, dan masih banyak film-film dengan *special effect* yang lebih mencengangkan. *Special effect* yang sempurna terlihat dari penyelarasan dengan teknik pengambilan gambar. Jadi *special effect* akan terlihat sangat nyata.

Melihat fenomena di atas, dirasa sangat perlu untuk membuat media komunikasi yang inovatif, seperti film pendek yang bertemakan nasionalisme dan moral. Sebelum melangkah lebih jauh, perlu diketahui terlebih dahulu arti dari film pendek. Film pendek adalah salah satu bentuk film paling

simple tapi juga paling kompleks (*Sihombing, 2010*). film pendek yang akan di produksi dalam perancangan ini berbeda dengan film-film dalam ranah komunikasi biasa. dalam film ini dimasukkan jendrejendre desain komunikasi visual dalam teknik pembuatannya. seperti penggunaan *visual effect* dan *special effect* sehingga menambah daya tarik pada audience untuk menonton film ini.

METODOLOGI DESAIN

Pemilihan Karakter

Pemilihan karakter terpilih merupakan hasil dari kuisioner yang diberikan oleh anak-anak dan memperoleh hasil yang ditunjuk. Dalam pemilihan karakter terpilih melalui proses yang banyak karena menyesuaikan dari keinginan anak-anak.

Potrait Screen Angle

Pada film ini angle yang di gunakan adalah potrait. Karena angle potrait bisa di artikan sebagai ketegasan dan berkarakter tegas.

Proses *live shot* harus dipikirkan sesuai dengan tempat dimana peletakan animasi yang sesuai serta mudah ditempatkan tidak terlalu sulit, untuk pengambilan gambar secara live juga harus menentukan durasi dan harus disamakan dengan gerakan karakter animasi yang akan dibuat.



Gb 5.9 : Poster

KONSEP

Film pendek yang di produksi dalam perancangan ini mengambil judul "**Bendera Plastik**". Film ini kental dengan

sikap nasionalisme, kebiasaan masyarakat sehari-hari, pendidikan moral, dan tentunya *special effect* beranah desain komunikasi visual menjadi *point of view* dalam film ini. Melalui film pendek orang bisa diajak berkomunikasi untuk menangkap pesan-pesan moral yang tersirat dalam film tersebut. Karena film pendek merupakan media yang cukup komunikatif untuk menyebar luaskan pesan-pesan social pada masyarakat agar masyarakat mau memikirkan sesuatu dan terlibat dalam permasalahan yang disampaikan dalam film tersebut.

KESIMPULAN

Indonesia adalah Negara yang kaya akan kebudayaan, tetapi masih haus akan sikap nasionalisme terlebih oleh generasi-generasi penerus bangsa.³ Terpuruknya moral generasi-generasi penerus bangsa tidak lepas dari buruknya kualitas tontonan yang di suguhkan kepada masyarakat Indonesia. Industri-industri film belakangan ini banyak memproduksi film-film yang merusak moral dan melunturkan sikap nasionalisme generasi penerus bangsa. Sehingga banyak kasus-kasus yang melibatkan remaja-remaja yang telah rusak moralnya.

Penggunaan media film sebagai media penyampai informasi terhadap remaja dianggap paling efektif. Seperti yang ditulis oleh Francis M. Dwyer dalam bukunya yang berjudul "Strategies for Improving Visual Learning", yang mengatakan bahwa manusia belajar melalui 1% melalui panca indra (taste), 1,5% melalui sentuhan (touch), 3,5% melalui penciuman (smell), 11% melalui pendengaran (hearing), 83% melalui penglihatan (see).⁴ Diambil dari data-data tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan audio visual jauh lebih efektif dibandingkan dengan proses belajar- mengajar yang hanya melalui ceramah biasa.

Komunikasi Audio Visual adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya. Media yang menunjangnya itu adalah media elektronik.⁵ Bentuk aplikasi dari komunikasi visual itu bisa berbentuk film yang bersifat entertain maupun informatif dan iklan seperti yang kita sering lihat di televisi.

Sehingga, dari sinilah dapat kita simpulkan bahwa anak-anak remaja akan lebih mudah menyerap materi yang diberikan melalui media yang mereka sukai, yaitu media audio visual atau film.

DAFTAR PUSTAKA

- Rhenald kasali.2005. *Membidik Pasar Indonesia*.Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama
- Morrisan M.A.2010. *Periklanan komunikasi pemasaran terpadu*. Jakarta Prenada Media Grup
- Supriyono,Supriyono.2010. *Desain komunikasi visual teori dan aplikasi*. Yogyakarta Penerbit ANDI
- Ir. Suryanto Thabrani, MM. 2004, *Membuat Efek Khusus Dengan Flash MX 2004*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta
- A.Husna M 2009 .100+ *Permainan Tradisional Indonesia*. Penerbit ANDI. Yogyakarta
- <http://rendrapjk08.wordpress.com/2010/10/27/pengembangan-media-audiovisual/>
- "A.Husna M 2009 .100+ *Permainan Tradisional Indonesia*. Penerbit ANDI. Yogyakarta
- <http://www.anneahira.com/fotografi/anglepotrait.htm>
- <http://hengkyon7.wordpress.com/2011/03/17/nasionalisme-yang-mulai-pudar/>
- Images and text (c) 2001 Daniel Chandler - no unauthorized use - this image is watermarked

³ Suryodiningrat, sosial dalam budaya. 1987, 38

⁴ Nikiblogku.blogspot, pengertian audio visual dan penerapannya

⁵ Nikiblogku.blogspot, pengertian audio visual dan penerapannya

Images and text (c) 2001 Daniel Chandler -
no unauthorized use - this image is
watermarked

<http://id.wikipedia.org/wiki/Warna>

[http://tips-mempercepat-
komputerku.blogspot.com/2008/07/pen
gertian-media-komunikasi-dan-
audio.html](http://tips-mempercepat-komputerku.blogspot.com/2008/07/pengertian-media-komunikasi-dan-audio.html)

[http://faculty.petra.ac.id/ido/courses/grafis/t
ypography.htm](http://faculty.petra.ac.id/ido/courses/grafis typography.htm)